



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP PERILAKU
KEAGAMAAN MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

SKRIPSI

Diajukan untuk melengkapi salah satu syarat guna memperoleh
Gelar Sarjana Agama (S.Ag) pada Program Studi Agama-Agama



Oleh:

AHMAD ZARKASIH PURNOMO
NIM. 11533101586

Pembimbing I
Dr. H. Suryan A. Jamrah, MA

Pembimbing II
Dr. Salmaini Yeli, M. Ag

FAKULTAS USHULUDDIN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SULTAN SYARIF KASIM RIAU
1442 H/2021 M



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية أصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No.155 KM.15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box.1004 Telp. 0761-562223
Fax. 0761-562052 Web.www.uin-suska.ac.id,E-mail: rektor@uin-suska.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul **Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.**

Nama : Ahmad Zarkasih Purnomo

NIM : 11533101586

Program Studi : Studi Agama-Agama

Telah dimunaqasyahkan dalam Sidang Panitia Ujian Sarjana Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 04 Juni 2021

Sehingga skripsi ini dapat diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Agama (S.Ag) dalam Program Studi Agama-Agama Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, Juli 2021

Dekan,

Dr. H. Jamaluddin, M.Us

NIP. 196704231993031004

Panitia Ujian Skripsi:

Ketua Penguji I

Dr. Sukiyat, M.Ag

NIP. 19701010 200604 1 001

Sekretaris Penguji II

Dr. Khotimah, M.Ag

NIP. 19740816 200501 2 002

Mengetahui

Penguji III

Dr. Hasbullah, M.Si

NIP.19721218 199803 1 005

Penguji IV

Dr. Alpizar, M. Si

NIP.19640625 199203 1 004

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrantas No. 155 KM. 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. 0761 - 562223
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail : rektor@uin-suska.ac.id

Dr. Suryan A Jamrah, M.A
Dr. Salmaini Yeli, M.A
Dosen Pembimbing Skripsi
An. Ahmad Zarkasih Purnomo

Nota : Dinas
Lamp : 5 (lima) eksemplar
Hal : Pengajuan Skripsi
An. Ahmad Zarkasih Purnomo

Kepada Yth.
Dekan Fakultas Ushuluddin
UIN SUSKA RIAU
di-
Pekanbaru

Assalamu'alaikumWr. Wb.
Dengan hormat,

Setelah membaca dengan seksama dan memberikan bimbingan serta petunjuk bagi perbaikan naskah ini, kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi atas nama Sdr. **Ahmad Zarkasih Purnomo** (Nim: 11533101586) yang berjudul: **Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa UIN Suska Riau Fakultas Ushuluddin** telah dapat diajukan sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Agama Fakultas Ushuluddin.

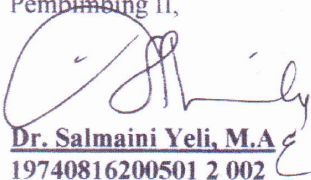
Harapan kami dalam waktu dekat, mahasiswa yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji secara resmi dalam sidang munaqasyah yang telah ditetapkan. Demikian untuk dapat dimaklumi, atas perhatiannya diucapkan terimakasih. Wassalamu'alaikumWr. Wb.

Pekanbaru, 26 Maret 2021

Pembimbing I,


Dr. Suryan A Jamrah, M.A
19700613199703 1 001

Pembimbing II,


Dr. Salmaini Yeli, M.A
19740816200501 2 002

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA TULIS DAN HAK CIPTA

©Ahmad Zarkasih Purnomo, 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Zarkasih Purnomo
Tempat/tgl lahir : Pangkalan Kerinci, 18 Agustus 1997
NIM : 11533101586
Fakultas/Jurusan : Ushuluddin/Studi Agama-Agama
Judul Skripsi : **Pengaruh *Game Online* Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau**

Dengan ini menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya (skripsi) ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (sarjana), baik di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Saya dengan ini menyatakan karya tulis ini kepada Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau. Mulai dari sekarang dan seterusnya. Hak Cipta atas karya tulis ini adalah milik Fakultas Ushuluddin, dan publikasi dalam bentuk apapun harus mendapat izin tertulis dari Fakultas Ushuluddin.
5. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan peraturan yang berlaku

Pekanbaru, Juli 2021

mbuat pernyataan,



A1040AJX339436738

Ahmad Zarkasih Purnomo
NIM. 11533101586



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS USHULUDDIN

كلية اصول الدين

FACULTY OF USHULUDDIN

Jl. H.R. Soebrandt No. 155 KM. 15 Simpang Baru Panam Pekanbaru 28293 PO.Box. 1004 Telp. 0761 - 562223
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id E-mail : rektor@uin-suska.ac.id

SURAT IZIN REKOMENDASI

Nomor: 1828 /Un.04/F.III/PP.00.9/07/2019

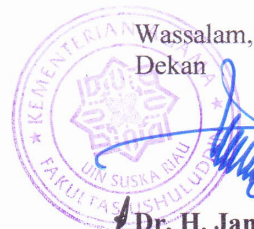
Dekan Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau, dengan ini memberi Rekomendasi kepada:

Nama	: Ahmad Zarkasih Purnomo
NIM	: 11533101586
Tempat/Tanggal Lahir	: Pangkalan Kerinci, 18 Agustus 1997
Prodi	: Studi Agama-Agama
Semester	: VIII (Delapan)
Fakultas	: Ushuluddin

untuk melakukan riset dengan judul "*Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keberagamaan Mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau*".

Kepada pihak yang terkait, diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu dalam kegiatan Riset ini. Demikian Rekomendasi ini dibuat, agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 2 Juli 2019



Wassalam,
Dekan

Dr. H. Jamaluddin, M.Us
NIP 19670423 199303 1 004

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengindahkan hak cipta dan hak kekayaan intelektual yang dimiliki oleh penulis.
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



**Bereskan IBADAH mu,
maka Allah akan membereskan MASALAH mu**

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Alhamdulillahirabbil ‘alamin, puji syukur kehadiran Allah Swt. yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya kepada kita semua hingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi tugas akhir sebagai syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Ushuluddin (S.Ag). Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada kekasih Allah Swt, teladan umat manusia yaitu Rasulullah SAW yang mana kasih sayangnya pada ummat tak pernah padam, bahkan hingga akhir hayat beliau.

Pembahasan skripsi ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin. Tulisan ini dimasukkan untuk menjadikan sebagai tambahan informasi dalam kajian fakultas Ushuluddin dan kajian Studi Agama-Agama sekaligus juga memenuhi syarat penyelesaian studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau ini.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penulisan Skripsi ini tidak akan selesai tanpa dorongan-dorongan langsung, baik moral, maupun material. Untuk itu penulis ucapkan terima kasih yang sedalam dalam nya kepada:

1. Alhamdulillah rasa syukur dan terima kasih saya kepada sang Kholiq Allah Swt, atas rahmat, nikmat dan karunia-Nya.
2. Khususnya kepada ayahanda Abdul Kadir dan ibunda Nurlaili, S.Pd dan tidak lupa kepada abang saya M. Ardhian Muttaqin, S. H dan adik saya Siti Nur Najmi dan Nurul Fadhillah yang telah banyak memberikan dukungan serta turut mendoakan penulis dalam mencapai apa yang diinginkan.
3. Terima kasih kepada semua pihak yang telah mendukung dan membantu demi menyelesaikan skripsi ini. Kepada Rektor UIN Suska Riau beserta jajarannya yang telah memberi kesempatan penulis untuk menimba ilmu di Universitas ini.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

- Kepada ayahanda Dekan Dr. H. Jamaluddin, M.Us, Wakil Dekan I, Wakil Dekan II dan Wakil Dekan III.
 - Ibunda Dr. Khotimah M, Ag selaku ketua Prodi Studi Agama-Agama beserta sekretaris Ibunda Khairiah M.Ag yang telah memberikan kemudahan kepada penulis dalam pengurusan yang berkaitan dengan studi penulis.
 - Terima kasih juga kepada Bapak Dr. Suryan A. Jamrah, M.A dan ibunda Dr. Salmaini Yeli, M.A, selaku dosen pembimbing skripsi yang banyak memberikan arahan dan bimbingan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Dr. Abu Bakar, M.Pd selaku Pembimbing Akademik. Terimakasih banyak atas pertolongan, nasehat, motivasi dan bimbingannya selama ini yang telah diberikan kepada penulis. Dan terimakasih kepada ibu/bapak dosen yang telah memberikan materi-materi perkuliahannya. Semoga ilmu yang bapak ibu berikan menjadi berkah dan bermanfaat bagi penulis di dunia dan untuk kebahagiaan akhirat.
 - Terima kasih saya ucapkan kepada bapak ibu guru ngaji, guru TK, SD, Mts, Pondok dan SMA, dosen dan semua guru yang pernah mengajarkan dan memberi arahan bimbingan kepada saya.
 - Terima kasih kepada sahabat yang selalu membantu dikala susah, menghibur dikala gundah, dan memberikan semangat di saat-saat hampir menyerah kepada teman-teman seperjuangan, dan kepada semua teman-teman sepernasiban Perbandingan Agama 2015.
 - Terima kasih kepada teman seperduduk ocu kost squad, ucok squad, taman karya squad, ws squad tanpa bacot kalian rasanya ambyar.
 - Terima kasih kepada semua senior yang dekat maupun yang jauh.
 - Terima kasih kepada semuanya teman dari Sabang sampe Mauroke.
- Penulis menyadari akan keterbatasan kemampuan yang penulis miliki dalam penulisan Skripsi ini. Karena itu tentulah terdapat kekurangan serta kejanggalan yang memerlukan Kritikan yang bersifat membangun demi kesempurnaan Skripsi ini. Semoga Skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. Kepada Allah SWT penulis berdoa semoga kebaikan dan kontribusi yang telah mereka berikan dinilai sebagai

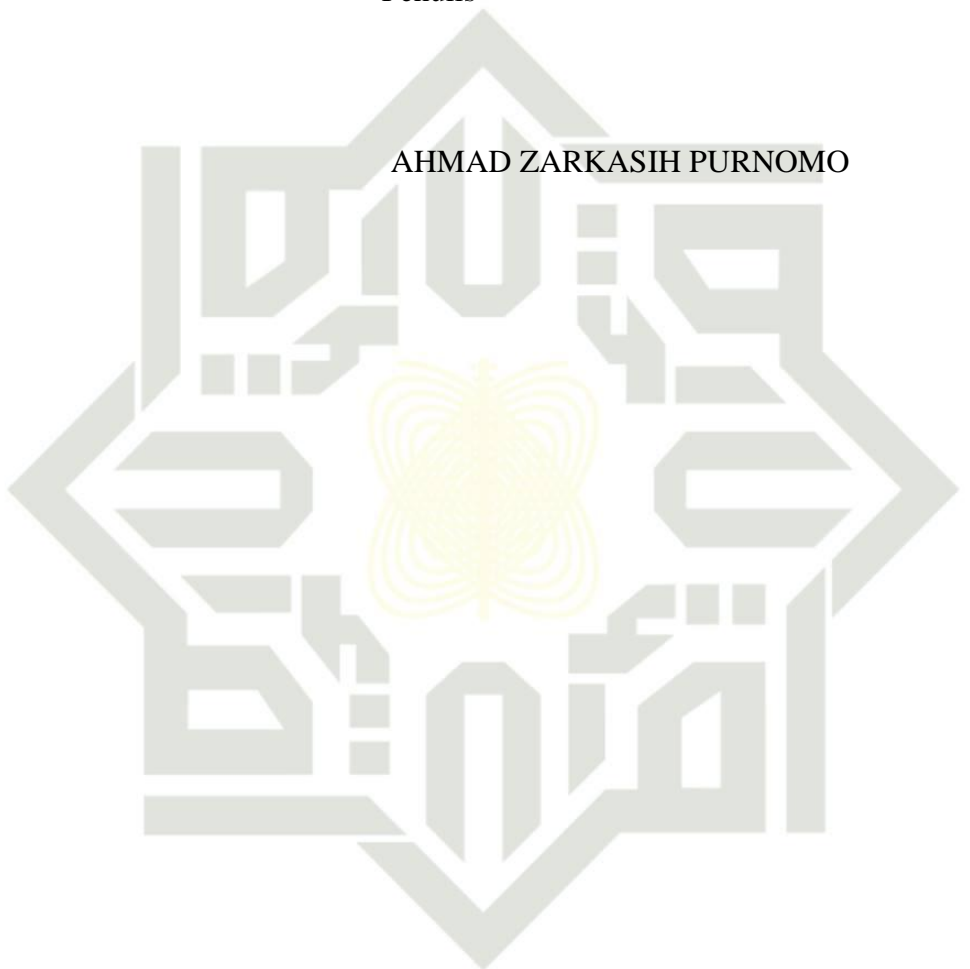
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ibadah yang baik, sehingga mereka selalu mendapat rahmad dan karunia-Nya.
Amin ya Rabb al-‘alamin.

Pekanbaru, Juli 2021
Penulis

AHMAD ZARKASIH PURNOMO



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Transliterasi dalam penulisan skripsi ini berpedoman kepada buku Pedoman Penulisan Skripsi (Edisi Revisi) Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau dan pengalihan huruf Arab-Indonesia dalam naskah ini didasarkan atas Surat Keputusan Bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, tanggal 22 Januari 1988, No. 158/1987 dan 0534.b/U/1987, sebagaimana yang tertera dalam buku Pedoman Transliterasi Bahasa Arab (*Aguide tp Arabic Tranliterasrion*), INIS Fellow 1992.

A. Konsonan

Arab	Latin	Arab	Latin
ا	A	ط	Th
ب	B	ظ	Zh
ت	T	ع	'
ث	Ts	غ	Gh
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Dz	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ص	Sy	ء	'
ش	Sh	ي	Y
ط	DI		



Hak Cipta Dituliskan Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Vokal, Panjang dan Diftong

Setiap penulisan bahasa Arab dalam bentuk tulisan latin vokal *fathah* ditulis dengan “a”, *kasrah* dengan “i”, *dlommah* dengan “u”, sedangkan bacaan panjang masing-masing ditulis dengan cara berikut:

Vokal (a) panjang = Â misalnya قال menjadi qâla

Vokal (i) panjang = Î misalnya قيل menjadi qîla

Vokal (u) panjang = Û misalnya دون menjadi dûna

Khusus untuk bacaan ya’ nisbat, maka tidak boleh digantikan dengan “i”, melainkan tetap ditulis dengan “iy” agar dapat menggambarkan ya’ nisbat diakhirnya. Begitu juga untuk suara diftong, wawu dan ya’ setelah *fathah* ditulis

Diftong (aw) = و misalnya قول menjadi qawlu

Diftong (ay) = اء misalnya خير menjadi khayrun

C Ta’ Marbûthah (ة)

Ta’ marbûthah ditransliterasikan dengan “t” jika berada di tengah kalimat, tetapi apabila Ta’ marbûthah tersebut berada diakhir kalimat, maka ditransliterasikan dengan menggunakan “h” misalnya الرسالة للمدرسة menjadi *al-risalat li al-mudarrisah*, atau apabila berada ditengah-tengah kalimat yang terdiri dari susunan *mudlaf* dan *mudlaf ilayh*, maka ditranslietrasikan dengan menggunakan *t* yang disambungkan dengan kalimat berikutnya, misalnya في رحمة menjadi *fii rahmatillah*

D Kata Sandang dan Lafadh al-Jalâlah

Kata sandang berpa “al” (ال) ditulis dengan huruf kecil, kecuali terletak diawal kalimat, sedangkan “al” dalam ladh jalâlah yang berda ditengah-tengah



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kalimat yang disandarkan (*idhafah*) maka dihilangkan. Perhatikan contoh-contoh berikut ini:

Al-Imâm al-Bukhâriy mengatakan ...

Al-Bukhâriy dalam muqaddimah kitabnya menjelaskan ...

Masyâ' Allâh kâna wa mâ lam yasya' lam yakun.



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
PENGESAHAN	
NOTA DINAS	
SURAT PERNYATAAN	
MOTTO	
KATA PENGANTAR	i
PEDOMAN TRANSLITERASI	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
ABSTRAK DALAM BAHASA INDONESIA	xiii
ABSTRAK DALAM BAHASA INGGRIS	xiv
ABSTRAK DALAM BAHASA ARAB	xv
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Defenisi Istilah	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Kegunaan Penelitian	7
G. Sistematika Penulisan	8
 BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kerangka Teori	10
1. Game Online	10
2. Perilaku Keagamaan (Religiusitas)	15
3. Unsur-Unsur Religiusitas	17
1. Unsur Aqidah	17
2. Unsur Syari'ah	17

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Unsur Akhlak	18
B. Tinjauan Pustaka	19
C. Hipotesis	20

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	22
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	22
C. Populasi dan Sampel	22
1. Populasi	22
2. Sampel	23
D. Teknik Pengumpulan Data	24
1. Obsevasi	24
2. Angket	25
E. Analisis Data	26
1. Analisis Deskriptif Kuantitatif	26
2. Mengubah Data Ordinal ke Interval	27
3. Uji Regresi Linear Sederhana	28
4. Uji Hipotesis	28

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Realitas Penggunaan game online di kalangan mahasiswa fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	30
1. Analisis Data	43
2. Menentukan Skor	45
3. Menafsirkan nilai rata-rata (mean) yang telah didapatkan untuk menentukan kategori interval kelas	46
B. Perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	47
1. Analisis Data	56
2. Menentukan Skor	58

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Menafsirkan nilai rata-rata (mean) yang telah didapatkan untuk menentukan kategori interval kelas	58
C. Pengaruh game online terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	60
1. Membuat tabel penolong untuk menghitung angka statistik ...	60
2. Analisis regresi linear sederhana	62
3. Menggunakan rumus kesalahan baku regresi	63
4. Menggunakan koefisien regresi b dengan rumus	63
D. Implikasi Hasil Penelitian	64

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	66
B. Implikasi Penelitian	66
C. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

ANGKET PENELITIAN

BIOGRAFI PENULIS

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	23
Tabel 3.2 Kualifikasi Nilai Bobot Angket	26
Tabel 4.1 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> Mobile Legend Bang Bang .	30
Tabel 4.2 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> Free Fire	30
Tabel 4.3 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> PUBG	31
Tabel 4.4 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> dimana saja dan kapan saja .	31
Tabel 4.5 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> pada waktu luang diluar kampus/ rumah	32
Tabel 4.6 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> dalam jangka waktu lama	32
Tabel 4. 7 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> menggunakan data seluler (kuota internet)	33
Tabel 4.8 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> menggunakan WiFi	33
Tabel 4.9 Mahasiswa meminta uang pada orang tua untuk <i>game online</i>	34
Tabel 4.10 Mahasiswa menyisihkan uang saku hanya untuk bermain <i>game</i> .	35
Tabel 4.11 Mahasiswa lupa waktu ketika bermain <i>game online</i>	35
Tabel 4.12 Mahasiswa lambat makan karena keasikan bermain <i>game online</i>	36
Tabel 4.13 Mahasiswa sering bergadang karena bermain <i>game online</i>	36
Tabel 4.14 Mahasiswa sering merasa kelelahan atau pegal pada anggota badan karena terlalu lama bermain <i>game online</i>	37
Tabel 4.15 Mahasiswa kurang bersosialisasi dengan orang sekitar karena keasyikan bermain <i>game online</i>	37
Tabel 4.16 Kosentrasi mahasiswa berkurang karena sering bermain <i>game</i> ...	38
Tabel 4.17 Kemampuan mahasiswa terlatih dengan bermain <i>game online</i> ...	38
Tabel 4.18 <i>Game online</i> yang di mainkan memberikan mood/semangat setiap hari	39
Tabel 4.19 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> untuk mengembangkan hobi dan minat	39
Tabel 4.20 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> karena mencari uang	40
Tabel 4.21 Mahasiswa memainkan <i>game online</i> untuk mengisi	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

waktu luang	40
Tabel 4.22 Mahasiswa sering bermain <i>game online</i> dengan teman (mabar) .	41
Tabel 4.23 Mahasiswa senang diskusi tentang <i>game online</i>	
ketimbang diskusi pelajaran	41
Tabel 4.24 <i>Game online</i> sudah menjadi kebutuhan setiap harinya karena	
kacanduan memainkannya	42
Tabel 4.25 Mahasiswa akan merasa gelisah ketika sehari tidak bermain <i>game</i>	
<i>online</i>	42
Tabel 4.26 Tabel distribusi frekuensi realitas penggunaan <i>game online</i>	
di kalangan mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau	43
Tabel 4.27 Tabel Kualifikasi realitas penggunaan <i>game online</i> di kalangan	
mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Suska Riau	47
Tabel 4.28 Mahasiswa lalai dalam ibadah solat karena keasyikan	
bermain <i>game online</i>	47
Tabel 4.29 Mahasiswa jarang sekali membaca al-qur'an karena keasyikan	
bermain <i>game online</i>	48
Tabel 4.30 Mahasiswa cenderung hafal semua tentang <i>game</i> yang di mainkan	
ketimbang hafal al-qur'an	49
Tabel 4.31 Mahasiswa lebih memilih menyisihkan uang untuk <i>game online</i>	
dari pada untuk bersedekah	49
Tabel 4.32 Mahasiswa menjadi suka berkata kasar atau berkata kotor karena	
<i>game online</i>	50
Tabel 4.33 Mahasiswa suka membangkang kepada guru, orang tua	
dan orang lain karena pengaruh <i>game online</i>	50
Tabel 4.34 Mahasiswa suka berbohong kepada orang lain karena	
<i>game online</i>	51
Tabel 4.35 Mahasiswa lambat bangun bahkan tidak solat subuh	
karena malamnya bergadang bermain <i>game online</i>	51
Tabel 4.36 Kurangnya sifat tolong menolong karena keasyikan bermain <i>game</i>	
<i>online</i>	52
Tabel 4.37 Mahasiswa sering berperilaku kasar karena terpengaruh	



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakter yang ada di <i>game online</i> tersebut	52
Tabel 4.38 Mahasiswa lebih sering ngumpul bermain <i>game online</i> dari pada ngaji bersama	53
Tabel 4.39 Mahasiswa sering nongkrong bermain <i>game online</i> dari pada ke masjid bersama	53
Tabel 4.40 Mahasiswa lebih mengikuti komunitas <i>game online</i> dari pada mengikuti remaja masjid	54
Tabel 4.41 Mahasiswa sering mengabaikan panggilan orang tua ketika bermain <i>game online</i>	54
Tabel 4.42 Kurangnya etika, moral mahasiswa kepada guru, orang tua dan orang lain karena dampak <i>game online</i>	55
Tabel 4.43 Tabel distribusi frekuensi realitas perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau	56
Tabel 4.44 Tabel Kualifikasi perilaku keagamaan mahasiswa Faakultas Ushuluddin UIN	59
Tabel 4.45 Tabel penolong analisis regresi pengaruh <i>game online</i> terhadap perilaku keagamaan	60



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Amad Zarkasih Purnomo (2021) : PENGARUH *GAME ONLINE* TERHADAP PERILAKU KEAGAMAAN MAHASISWA FAKULTAS USHULUDDIN UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU

Game online merupakan suatu permainan game yang menggunakan jaringan, yang mana *game online* sudah tersebar ke hampir seluruh belahan dunia termasuk ke Indonesia. Game online ini konsumsinya juga sampai kepada mahasiswa, khususnya mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Dengan adanya fenomena tersebut maka bisa saja terdapat hubungan *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari tahu lebih dalam mengenai apakah ada hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswi Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuisioner yang dibagikan kepada sampel penelitian yaitu mahasiswa Fakultas Ushuluddin. Hasil penelitian ini ditemukan bahwa terdapat hubungan antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Bentuk hubungan yang terjadi antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin adalah bentuk hubungan yang negatif, hal ini dilihat dari hasil uji korelasi yang bernilai negatif yaitu 0.508, terletak antara 0,400-0,700. Hubungan yang negatif berpengertian bahwa semakin tinggi intensitas *game online* maka semakin rendah perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin ataupun semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Kata Kunci: *Game Online, Perilaku Keagamaan, Mahasiswa*



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRACT

Ahmad Zarkasih Purnomo (2021)

:The Influence Of *Online Game* On Religious Behavior Of Ushuluddin Faculty Of Islamic University Of Sultan Syarif Kasim Riau

Online game is a game that uses a network, where online games have spread to almost all parts of the world, including Indonesia. The consumption of this online game also reaches students, especially students of the Ushuluddin Faculty, Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau. With this phenomenon, there could be a relationship between online games and student religious behavior. The purpose of this study was to find out more about whether there is a relationship between the intensity of playing online games and the religious behavior of students from the Ushuluddin Faculty, Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau. The method used in this study is a quantitative method. The data collection technique used was a questionnaire which was distributed to the research sample, namely the students of the Ushuluddin Faculty. The results of this study found that there was a relationship between the intensity of playing online games with the religious behavior of the students of the Faculty of Ushuluddin, Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau. The form of the relationship that occurs between the intensity of playing online games with the religious behavior of Ushuluddin Faculty students is a negative relationship, this can be seen from the results of the negative correlation test, namely 0.508, located between 0.400-0.700. A negative relationship means that the higher the intensity of online games, the lower the religious behavior of the Ushuluddin Faculty students or the lower the intensity of playing online games, the higher the religious behavior of Ushuluddin Faculty students, Sultan Syarif Kasim State Islamic University, Riau.

Keywords: *Online Game, Religious Behavior, Students*

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

الملخص

الموضوع: تأثير اللعبة على الإنترنت على السلوك الديني لكلية أصول الدين في الجامعة الإسلامية سلطان شريف قاسم رياو

اللعبة عبر الإنترنت هي لعبة تستخدم شبكة ، حيث انتشرت الألعاب عبر الإنترنت في جميع أنحاء العالم تقريبًا ، بما في ذلك إندونيسيا. يصل استهلاك هذه اللعبة عبر الإنترنت أيضًا إلى الطلاب ، وخاصة طلاب كلية أوشول الدين ، جامعة السلطان سيارييف قاسم الإسلامية ، رياو. مع هذه الظاهرة ، يمكن أن تكون هناك علاقة بين الألعاب عبر الإنترنت والسلوك الديني للطلاب. كان الغرض من هذه الدراسة هو معرفة المزيد حول ما إذا كانت هناك علاقة بين كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والسلوك الديني لطلاب كلية أصول الدين ، جامعة سلطان سيارييف قاسم الإسلامية ، رياو. الطريقة المستخدمة في هذه الدراسة هي طريقة كمية. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة عبارة عن استبيان وزع على عينة البحث وهم طلاب كلية أصول الدين. ووجدت نتائج هذه الدراسة أن هناك علاقة بين كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والسلوك الديني لطلاب كلية أوشول الدين ، جامعة السلطان سيارييف قاسم الإسلامية ، رياو. شكل العلاقة التي تحدث بين كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت والسلوك الديني لطلاب كلية أوشول الدين علاقة سلبية ، ويمكن ملاحظة ذلك من نتائج اختبار الارتباط السليبي ، أي ٠.٥٠٨ ، الواقع بين ٠.٧٠٠ و ٠.٤٠٠. العلاقة السلبية تعني أنه كلما زادت كثافة الألعاب عبر الإنترنت ، انخفض السلوك الديني لطلاب كلية أوشول الدين أو انخفضت كثافة ممارسة الألعاب عبر الإنترنت ، كلما ارتفع السلوك الديني لطلاب كلية أصول الدين ، جامعة السلطان سيارييف قاسم الإسلامية رياو.

كلمات مفتاحية: ألعاب عبر الإنترنت ، سلوك ديني ، طلاب



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang maju begitu pesat di awal tahun 1970-1980 membuat sistem komunikasi dan komputer berkembang begitu cepat. Ini terjadi karena perkembangan elektronika dengan penemuan-penemuannya yang sangat menakutkan. Hal ini membuat dunia industri berlomba untuk memproduksi secara massal. Perkembangan dunia komunikasi dan komputer menjadi satu sehingga membentuk suatu cabang ilmu baru yang sering dikenal dengan istilah internet.¹

Internet berasal dari kata *Interconnected Network* yang berarti hubungan dari beragam jaringan komputer di dunia yang saling integrasi membentuk suatu komunikasi global. Internet merupakan gabungan dari berbagai LAN dan WAN yang berada di seluruh jaringan komputer di dunia, sehingga terbentuk jaringan dengan skala yang lebih luas dan global. Internet merupakan ikon dari perkembangan teknologi di era globalisasi saat ini. Sehingga, hal ini yang membuat setiap individu terus berusaha agar dapat mengikuti setiap perkembangan teknologi yang ada, maka pengetahuan semakin bertambah dan maju seiring perkembangan zaman. Mulai dari perkantoran hingga ke sekolah-sekolah, kini berusaha menggunakan kecanggihan internet untuk melakukan aktivitas sehari-hari. Apalagi sekarang banyak warung internet (warnet) dan *game center* yang menjadi pusat bermain anak muda.²

Terbentuknya suatu jaringan tentunya memerlukan yang namanya komputer yang akan digunakan sebagai alat komunikasi. Komputer berasal dari bahasa latin yaitu *computare* yang berarti menghitung (*to compute*), karena pada awalnya komputer pertama yang dirancang digunakan untuk keperluan perhitungan. Inspirasinya diambil dari alat hitung tertua bernama “*Abacus*” (300

¹ Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), h. 2.

² Wiharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007), h. 20.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SM) atau lebih dikenal dengan *sipoa* yang berasal dari negeri Cina.³ Komputer rasanya kurang lengkap jika tidak disertai dengan sesi bermain *games*, demikian juga ketika kita sedang beraktifitas di internet. Kita akan menjumpai berbagai situs yang menawarkan permainan komputer secara *online*, bahkan beberapa situs secara khusus hadir untuk memberikan layanan *game online* tersebut.⁴

Selain itu, jasa internet dapat membantu para pelajar Indonesia untuk mencari informasi apapun dari seluruh dunia. Namun, kebanyakan pelajar di Indonesia menggunakan internet hanya untuk bermain *game online* dan melihat situs-situs yang menayangkan hal senonoh, misalnya situs porno.

Di zaman yang modern ini, *game online* sudah tidak asing lagi di telinga kaum remaja. Dalam 10 tahun terakhir, permainan elektronik atau yang kita sering sebut dengan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya *game center* di lingkungan sekitar, yang menawarkan harga yang terjangkau pada kaum remaja. *Game center* itu sendiri tidak seperti warnet, mereka memiliki pelanggan tetap yang lebih banyak dari pada warnet. Inilah yang membuat *game center* hampir selalu ramai dikunjungi, bukan hanya *game center* yang populer. Akan tetapi, *gadget/smartphone* juga yang semakin canggih dan begitu banyak menawarkan *game*, baik *game offline* maupun yang *online*.⁵

Game Online merupakan jenis *game* yang cara mengaksesnya menggunakan jaringan Internet dan melibatkan banyak pemain sekaligus berinteraksi antara pemain satu dengan yang lainnya dalam waktu yang bersamaan.⁶ *Game Online* merupakan jenis jejaring sosial yang banyak diminati mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai orang dewasa. *Game Online* bisa membuat para pemainnya lupa waktu, hal itu terjadi disebabkan rata-rata pemainnya melakukan aktivitasnya secara berlebihan karena para pemain *game* (*gamers*) menyatakan bahwa *game online* permainannya sangat menyenangkan

³ Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005), h. 7.

⁴ Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004), h. 80.

⁵ Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Faozani*. <http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2016).

⁶ Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011),h 1.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan bisa menghilangkan kejenuhan. Permainan *game online* sekarang ini tidak hanya bisa dinikmati oleh masyarakat perkotaan saja, tetapi masyarakat di pedesaan bisa mengakses *game online* ini karena permainan ini bisa dimainkan menggunakan *smartphone*.⁷ Selain menyenangkan dan untuk menghilangkan rasa jenuh, ternyata *game online* mulai dianggap sesuatu yang *addict* (candu).

Game adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan *refreshing*. *Game online* adalah permainan yang berbasis elektronik dan *visual*. *Game online* dimainkan dengan memanfaatkan media *visual* elektronik yang biasanya menyebabkan radiasi pada mata, sehingga mata pun lelah dan terasa kering.

Game saat ini tidak seperti *game* terdahulu, jika dahulu *game* hanya bisa maksimal dimainkan dua orang, sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan 100 orang lebih sekaligus dalam waktu yang bersamaan. Walaupun *game* ditujukan untuk anak-anak, tidak sedikit pula orang dewasa pun memainkannya, bahkan tidak sedikit yang menjadikannya sebagai pekerjaan dan mendapat penghasilan dari bermain *game*.

Pemain *game online* biasanya didominasi dari kalangan pelajar, mulai dari SD, SMP, SMA, Mahasiswa, bahkan orang dewasa yang sudah berkeluarga. Pelajar yang sering memainkan suatu *game online*, akan menyebabkan mereka menjadi ketagihan atau kecanduan. Ketagihan memainkan *game online* akan berdampak buruk, terutama dari segi akademik dan sosialnya. Bahkan *game online* juga membawa dampak yang besar terutama pada perkembangan anak maupun jiwa seseorang. Walaupun kita dapat bersosialisasi dalam *game online* dengan pemain lainnya. Namun, *game online* kerap membuat pemainnya melupakan kehidupan sosial dalam kehidupan sebenarnya.⁸

Para pemainnya mampu berlama-lama duduk demi memainkan *game* tersebut dan bertahan di suatu tempat tanpa adanya gangguan dari siapapun yang

⁷ Ibid, h 2.

⁸ Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online", *Official Website of Faozani Z*. http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html (9 Agustus 2016).

Saat ini sudah banyak *game online* yang menyediakan fitur komunitas online, yang menjadikan *game online* sebagai aktivitas sosial. *Game game* semacam inilah yang sekarang ini sangat diminati daripada yang *single player games*, karena para *gamer* bisa merasa tertantang untuk mengalahkan orang lain dan ada kepuasan batin tersendiri. *Game* jenis ini biasanya disebut dengan *Massively Multiplayer Online Games* (MMOG). Dalam *game* MMOG terdapat beberapa jenis *game* antara lain: MMORPG (*Massively Multiplayer Online Role Playing Game*): Ragnarok, Seal. MMORTS (*Massively Multiplayer Online Real Time Strategy*): WarCraft, DotA. MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): CounterStrike, Rising Force, Perfect Wars, dan yang terbaru dari MMOFPS (*Massively Multiplayer Online First Person Shooter*): Mobile Legends: Bang Bang, PUBG Mobile, Free Fire dan AOV.⁹

Efek positif dari maraknya perkembangan *game online* ini banyak bermunculan komunitas-komunitas *game* yang akan memfasilitasi para *gamer* dalam bertukar cerita tentang pengalaman mereka seputar bermain *game online* tersebut. Komunitas-komunitas *game* ini menjadi ajang untuk komunikasi antar anggota atau antar pemain lainnya yang bisa untuk menyambung tali persaudaraan

⁹ Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*, <http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-onlinedi.html>, diakses 30 Maret 2019, 19:00 WIB.

Oleh sebab itu, terdapat efek atau dampak yang dihasilkan yaitu menurunnya aktivitas keagamaan pada remaja, dengan perkembangannya *game online* ini bisa mempengaruhi perilaku keagamaan remaja. Perilaku keagamaan adalah suatu sikap yang menonjol dalam kehidupan beragama yang mempunyai keyakinan terhadap hal-hal ghoib atau supranatural yang memiliki pengaruh dalam kehidupan.¹⁰

Perilaku tersebut muncul karena adanya konsistensi antara kepercayaan terhadap agama sebagai unsur kognitif, perasaan terhadap unsur agama afektif dan tindakan agama tindakan terhadap agama sebagai unsur konatif. Jadi perilaku keagamaan merupakan integrasi yang kompleks antara ketiganya. Namun, tidak semua orang mempunyai sikap yang sama dan pengetahuan, perasaan, dan perilaku dalam beragama.¹¹

Perwujudan perilaku bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, kebiasaan, hasrat dan juga keyakinan. Perilaku muncul bersama dengan peralihan kekuasaan atas tingkah laku yang diatur dari dalam disertai dengan rasa tanggung jawab atas tindakan yang sudah diperbuatnya masing-masing.¹² Jika seseorang telah melakukan hal-hal yang sudah mereka lakukan entah hal-hal tersebut memiliki dampak positif ataupun dampak negatif mereka harus siap untuk bertanggung jawab.

Religiusitas pada remaja masih membutuhkan pendampingan atau arahan dari orang tua dan guru karena masa remaja ini masih dalam tahap mengembangkan pola pikir yang nantinya bisa mempengaruhi penilaiannya dalam melakukan nilai-nilai keagamaannya. Jika remaja tidak bisa melakukan nilai-nilai keagamaan dengan baik, maka akan berdampak pada kurangnya ketaatan remaja pada semua hal, mulai dari tutur kata, akhlak dan bahkan kurangnya ketaatan

¹⁰ Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995), h 27.

¹¹ Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004), h 7-8.

¹² Nico Syukur Dister, *Psikologi Agama*, h 27.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam hal melaksanakan ibadah, seperti sholat 5 waktu, puasa, mengaji, mengikuti kegiatan-kegiatan keagamaan yang diadakan Remaja Masjid (Remas).

Selain dalam ketaatan beribadah juga ketaatan dalam menjadi seorang pelajar akan terbengkalai, dimana pelajar akan malas untuk datang ke kampus tepat waktu, tidak mau menyelesaikan tugas-tugas kampus yang sudah diberikan oleh bapak/ibu dosen, enggan mengikuti proses belajar mengajar dengan tertib.¹³

Dari hal tersebut, sebaiknya remaja lebih meningkatkan religiusitasnya agar bisa meningkatkan ketaatan dalam menjalankan semua perintah-Nya dan juga menjauhi semua larangan-Nya serta menerapkan perilaku yang mencerminkan ajaran agamanya. Jika religiusitas agama remaja semakin tinggi maka remaja bisa merasa tenang karena kebutuhan rohaninya sudah terpenuhi. Tingkat religiusitas remaja bisa ditunjukkan dalam bentuk perilaku yang sesuai dengan apa yang diajarkan dalam agama. Tetapi dalam realitanya, remaja masih belum bisa memaknai agama sebagai tujuan hidupnya, karena masih banyak remaja yang belum bisa melaksanakan perintah dari ajaran agamanya. Remaja yang seharusnya semangat dalam beribadah dan menuntut ilmu, namun fakta dilapangan masih banyak remaja yang bermalas-malasan dalam menjalankan perintah agamanya dan menuntut ilmu, remaja sudah mulai suka berbohong baik kepada orang tua maupun orang lain untuk mewujudkan keinginan mereka.¹⁴

Memperhatikan fenomena *game online* beserta dampak-dampaknya yang saat ini sangat marak di khalayak Indonesia. Termasuk di kota Pekanbaru khususnya remaja yang berstatus Mahasiswa. Maka peneliti ingin mengetahui lebih dalam **“Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin”**

B. Defenisi Istilah

Untuk Menghindari terjadinya kesalahpahaman terhadap istilah yang penulis pakai dalam penelitian ini, maka penulis perlu menjelaskan beberapa

¹³ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h 8.

¹⁴ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas*, h 9.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

adalah yang dianggap perlu untuk memberikan kejelasan terhadap tulisan ini. Diantaranya sebagai berikut

1. *Game Online* adalah sebuah permainan (*game*) yang dimainkan oleh beberapa orang secara bersama-sama dengan menggunakan jaringan internet baik dimainkan melalui komputer maupun smartphone¹⁵
2. Perilaku keagamaan adalah pengaruh agama terhadap sikap dan tingkah laku seseorang atau sebuah mekanisme yang bekerja dalam diri seseorang yang menyangkut tata cara berfikir, bersikap, berkreasi dan bertingkah laku yang tidak bisa dipisahkan dari keyakinannya.¹⁶

C. Batasan Masalah

Dari banyaknya persoalan-persoalan yang terkait dengan *game online*, penulis memberikan batasan masalah yang akan diteliti. Dalam kajian ini peneliti mengambil perilaku keagamaan mahasiswa dari *game online* yang penulis batasi gamenya yakni *Mobile Legend*, *Free Fire* dan *PUBG* sebagai kajian, dikarenakan *game* ini lagi trending di kalangan mahasiswa.

D. Rumusan Masalah

1. Apakah ada hubungan signifikan antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin ?
2. Apa bentuk hubungan yang terjadi antara intensitas bermain *game online* terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin ?

E. Tujuan Penulisan

Merujuk pada rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

Untuk mengetahui pengaruh dari *game online* tersebut terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin.

¹⁵ Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), h 7.

¹⁶ Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015), h 3



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang ingin dicapai dan diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Secara Teoritis, agar dapat memperkaya konsep atau teori yang menyongkong perkembangan ilmu pengetahuan penulis, khususnya yang terkait dengan tinjauan Islam terkait Pengaruh *Game Online* terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin
2. Sebagai syarat untuk mencapai gelar sarjana S1 pada Fakultas Ushuluddin program Studi Agama-agama (S.Ag) Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Dapat dijadikan panduan atau acuan bagi para penulis.

G. Sistematika Penulisan

Agar para pembaca lebih mudah memahami maksud dan tujuan yang dikehendaki, maka sistematika pembahasan penulisan penelitian ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN : Uraian yang berisi tentang latar belakang masalah, definisi istilah, permasalahan (batasan masalah, rumusan masalah) , tujuan dan kegunaan penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI : Yakni teori tentang *game online* dan perilaku keagamaan, tinjauan pustaka, dan hipotesis.

BAB III METODE PENELITIAN : Yang mencakup jenis penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sample, teknik pengumpulan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN : Pengujian hipotesis yang didalamnya menyajikan tabel, hasil dan analisis data.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

: Yang berisikan kesimpulan dan saran. dalam bab ini akan memberikan kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan ini, selanjutnya merekomendasikan saran-saran yang dibutuhkan demi perbaikan perubahan dimasa yang akan datang.

BAB V PENUTUP

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II LANDASAN TEORI

Kerangka Teori

1. *Game Online*

Secara bahasa, *Game* berasal dari bahasa Inggris yaitu *games* yang berarti bentuk permainan. Sedangkan secara terminologi *game online* berasal dari dua kata yaitu *game* dan *online*. *Game* merupakan suatu aktivitas yang dilakukan untuk memberi kesenangan, yang mempunyai peraturan dalam bermain sehingga nantinya pasti ada yang menang dan ada yang kalah. Menurut Edy Liem (Direktur Indonesia Game) sebuah pecinta *games* di Indonesia, *game online* adalah sebuah bentuk permainan yang dimainkan secara *online* (jaringan internet), menggunakan PC (*personal computer*) atau menggunakan *handphone* (HP) dan sejenisnya.¹⁷ *Game* tidak terbatas pada barang elektronik saja.

Game Online dapat dimainkan lebih dari satu orang pemain, biasanya sudah disediakan sebuah layanan permainan dari perusahaan yang menyediakan jasa *online* dan dapat langsung diakses melalui halaman web dari permainan tersebut. *Game Online* tidak sama seperti *game-game* terdahulu, kalau *game* dahulu hanya bisa dimainkan 2 orang saja, tetapi *game* sekarang ini (*game online*) dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih *game online* ini bisa dimainkan sampai 100 orang atau lebih yang dimainkan dengan waktu yang bersamaan. *Game Online* juga bisa diartikan sebagai sebuah permainan yang menggunakan jaringan internet, yang mana terjadi interaksi antara satu orang dengan orang yang lainnya, melaksanakan misi, dan mendapatkan nilai tertinggi dalam dunia virtual.¹⁸

Dalam *game online* terdapat beberapa jenis *game online* berdasarkan cara memainkannya yaitu sebagai berikut: *First Person Shooter* (FPS),

¹⁷ Baby Cher Stores, "Teori Game Online", Official Website of Baby Cher Stores, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 29 Maret 2019.

¹⁸ John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007), h 92.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

merupakan jenis permainan tembak menembak, pukul-pukulan, tusuk-tusukan dengan tampilan pada layar pemain adalah sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, tiap tokoh karakter mempunyai kemampuan yang berbeda-beda.

Permainan jenis ini akan melibatkan banyak pemain. Permainan ini berupa misi untuk mengalahkan alien dan penjahat, bisa juga pemain dibagi menjadi beberapa tim yang bertugas untuk melumpuhkan tim lainnya sebelum dilumpuhkan.¹⁹ Contohnya *counter strike* merupakan permainan yang terdiri dari dua kelompok yaitu antara kelompok teroris dengan kelompok polisi yang terdiri dari 5 orang per-kelompoknya.

Jadi dalam permainan ini terlebih dahulu memilih masuk kedalam kelompok teroris atau kelompok polisi, setelah itu mereka berperang di sebuah gedung tua dan siapa yang bisa lebih cepat membunuh semua anggota tim lainnya maka tim tersebut menang. *Role Playing Game* (RPG), merupakan jenis permainan yang tiap pemainnya memerankan suatu karakter dalam dunia fiksi *game*. Jenis *game* ini yang menjadi salah satu *game* yang populer saat ini. Dalam *game* ini setiap pemain memerankan karakter sesuai dengan peran yang mereka inginkan supaya bisa mengembangkan permainannya.

Dalam *game* RPG mengharuskan pemainnya mengikuti instruksi sesuai dengan peran masing-masing untuk melanjutkan storyline dalam *game*. Terdapat juga *Game Master* (GM) bertugas untuk bertindak sebagai wasit atau pengadil dalam peraturan-peraturan serta setting yang digunakan.²⁰ Contohnya *Grand Chase* ini merupakan *game* yang termasuk dalam jenis *game* RPG dimana dalam *game* ini mengutamakan timing dan bisa menggunakan 5 karakter. Karakter tersebut bisa berupa monster atau hero, setiap karakter memiliki skill aktif dan pasif. Dalam *game* ini kamu bisa membentuk pasukan elit dari kerajaan Kanaban dan Serdin. Tujuannya untuk menjelajahi setiap stage dan juga mengalahkan Kaze Aaze untuk memperoleh Gems dan Gold serta menjadi Grand Chaser terbaik dengan mengalahkan para pesaing.

¹⁹ Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Aruzz Media, 2010), h 18.

²⁰ *Ibid*, h 19.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG), merupakan sebuah permainan yang melibatkan ribuan pemain untuk bermain dalam waktu yang bersamaan dalam dunia *game*. Dalam *game* ini pemain akan memerankan satu karakter didalam permainan ini. Pemain akan terhubung ke satu server dan akan mendapatkan oeran yang bermacam-macam serta pemain bisa berinteraksi dengan pemain yang lain dalam waktu yang bersamaan, mendapatkan reward, melawan moster dan lain sebagainya.²¹ Contoh *Ragnarok*, permainan ini tidak memiliki jalan cerita sehingga pemain bebas melakukan apa yang diinginkan.

Dalam permainan ini tujuan utamanya untuk pemain yaitu peningkatan level sampai ke level tertinggi. *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), merupakan jenis *game* yang permainannya dalam bentuk tim untuk berperang dengan tim yang lainnya didalam satu arena. Setiap tim berlomba-lomba untuk menghancurkan tower lawan, tim yang berhasil menghancurkan tower lawan akan menjadi pemenang, karena dalam jenis permainan ini sangat dibutuhkan kerja sama tim supaya bisa memenangkan permainan tersebut.²² Contohnya *Mobile Legends* merupakan permainan yang terdiri dari 10 orang pemain yang dibagi dalam 2 tim. Tujuan permainan ini untuk menghancurkan *base* lawan. Lama permainannya sekitar 15 menit untuk satu ronde.

Banyak yang beranggapan bahwa *game online* mempunyai dampak yang negatif buat para gamernya, tetapi ada juga dampak positif dari *game online* ini. Berikut ini adalah dampak positif dan dampak negatif dari *game online* :

Pertama, meningkatkan konsentrasi, menurut Dr. Jo Bryce (kepala unit penelitian di salah satu universitas di negara Inggris) beliau menemukan dampak positif yang dibawa oleh *game online* yaitu bahwa sebagai seorang gamer sejati mereka mempunyai daya konsentrasi tinggi yang akan digunakan

²¹ Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG Dan MMORPG*, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

²² Ismail bin Mail, *Perbedaan MOBA RPG dan MMORPG*, <https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

untuk menuntaskan semua tugas. Biasanya seorang gamer atau pemain game akan memperhatikan dengan teliti peran-peran mereka dalam sebuah permainan tersebut sehingga para gamer akan memperhatikan semua gerakan-gerakan setiap permainan.

Kedua, meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris, kebanyakan dari *game online* yang beredar menggunakan bahasa Inggris. Artinya, para pemain *game online* bisa memanfaatkannya untuk sarana belajar berbahasa Inggris, dan *gamers* bisa mengasah kemampuannya dalam berbahasa Inggris sekaligus mempraktekkannya dalam berkomunikasi dengan *gamers* yang lainnya.²³

Ketiga, membantu untuk melatih kesabaran, *game online* biasanya didesain untuk dimainkan secara berulang-ulang dan karakternya yang akan dimainkan tidak jarang mengulang juga. Ketika *gamers* terkena sial sehingga senjata (*item*) yang sudah mereka *upgrade* ke level yang lebih tinggi hancur dalam sebuah misi. Disinilah *gamers* dilatih untuk bersabar tidak pantang menyerah sampai permainan tersebut berakhir.

Keempat, menghilangkan stres, setelah lelah dalam menghadapi masalah yang dihadapi atau penat setelah melakukan aktivitas seharian, dengan bermain *game* akan mengurangi rasa lelah dan penat dalam pikiran mereka. Karena dengan bermain *game* yang menyenangkan akan mengurangi tekanan yang menimbulkan stres. Kelima, menghasilkan uang, untuk beberapa orang, *game* sudah menjadi ladang penghasilan untuk menghasilkan uang bisa di contohkan dengan teman sekelas saya yang dimana nama ia telah dikenal para pemain se-Pekanbaru bahkan se-Indonesia karena ia baru-baru ini memenangkan turnamen se-Indonesia yang di selenggarakan di Jakarta Balai Sarbini. Jika seorang *gamer* menekuninya, tidak menutup kemungkinan suatu saat bisa menjadi kaya.²⁴

Selain membawa dampak positif, *game online* juga membawa beberapa dampak negatif yaitu antara lain:

²³ David Christiantho, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, <https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamerssadari/>, diakses 14 Mei 2019, 08:35.

²⁴ *Ibid.*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pertama, mendorong untuk melakukan hal-hal negatif, dengan bermain *game online* dampak buruknya *gamers* akan berusaha untuk mencuri ID pemain yang lainnya dengan berbagai macam cara, kemudian akan mengambil uangnya atau mengambil perlengkapannya yang mahal-mahal. Ini tidak terjadi dalam pencurian ID dan password, namun juga bisa menimbulkan pencurian uang meskipun tidak dalam jumlah banyak (misalnya uang UKT) dan pencurian waktu (misalnya bolos ngampus demi bermain *game* dan kadang tidak masuk kampus karena malamnya ia begadang sampe subuh yang mengakibatkan pagi tidak terbangun).

Kedua, penurunan konsentrasi belajar, kebanyakan yang mengakses *game online* adalah kalangan pelajar. Jika mereka menghabiskan waktunya di warnet atau bermain *game* di *smartphone* akan mengakibatkan para pelajar lebih aktif hanya untuk memikirkan strategi menyelesaikan *game* mulai tahap awal sampai tahap-tahap selanjutnya atau strategi untuk mengalahkan lawannya, tanpa memperdulikan tantang tugas wajibnya sebagai seorang pelajar yaitu belajar dan menyelesaikan tugasnya.

Ketiga, kurang tidur, jika seseorang sudah terlalu asik bermain *game*, akan mengabaikan rasa kantuk, jadi akan mengurangi jam tidur mereka.

Keempat, mengalami kerugian finansial, dalam bermain *game* pasti dibutuhkan modal entah itu digunakan untuk bermain *game online* atau untuk membeli paketan internet untuk bermain *game*. Jika seseorang sudah kecanduan dengan *game* tidak menutup kemungkinan akan menghabiskan uangnya sampai jutaan rupiah hanya untuk membeli peralatan *game* dan membeli apa yang ada di dalam *game* tersebut untuk meningkatkan skill atau biasa disebut dengan upgrade pada *game* tertentu.²⁵

Kelima, radiasi yang membuat mata kurang sehat, terlalu sering seseorang menghadap pada layar (monitor) akan membuat mata kurang sehat

²⁵ Ridwan Syahrani, Ketergantungan *Online Game* Dan Penanganannya, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015, h 86,
https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#dgs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ, diakses 14 Mei 2019, 09:15.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

(sakit), radiasi yang dipancarkan secara terus menerus akan membuat mata sakit dan buram jika melihat.

Perilaku Keagamaan (Religiusitas)

Religiusitas (*religiosity*) bermakna *religious feeling or sentiment* “perasaan sentimen”, akar kata religiusitas adalah *religoin* sering juga disebut *religi* yang berarti ikatan atau pengikatan diri. *Religion* kemudian diartikan sebagai hubungan yang mengikat antara diri manusia dengan hal-hal di luar diri manusia yaitu Tuhan, dalam religi umum terdapat aturan-aturan atau kewajiban yang harus dilaksanakan yang berfungsi untuk mengikat dan menguntungkan diri seseorang atau sekelompok orang dalam hubungan dengan Tuhan sesama dan alam semesta²⁶.

Menurut Jalaluddin menjelaskan bahwa religiusitas merupakan sikap keagamaan yaitu suatu keadaan yang ada dalam diri seseorang yang mendorong untuk bertindak laku sesuai ketaatannya terhadap agama, pendapat tersebut lebih menekankan pada ketaatan seseorang terhadap ajaran agamanya yang diwujudkan dalam tingkah laku.²⁷

Menurut Gazalba religiusitas berasal dari kata religi dalam bahasa Latin *religio* yang akar katanya adalah *religire* yang berarti mengikat dengan demikian, mengandung makna bahwa religi atau agama pada umumnya memiliki aturanaturan dan kewajiban-kewajiban yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh pemeluknya. Kesemuanya itu berfungsi mengikat seseorang atau sekelompok orang dalam hubungannya dengan Tuhan, sesama manusia, dan alam sekitarnya.²⁸

Religiusitas sebagai keberagaman yang berarti meliputi berbagai macam sisi atau dimensi yang bukan hanya terjadi ketika seseorang melakukan perilaku ritual (beribadah), tapi juga melakukan aktivitas lain

²⁶ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.1.

²⁷ *Ibid*, h.3

²⁸ Ghufroon, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), h.17.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang didorong oleh kekuatan supranatural.²⁹ Sumber jiwa keagamaan itu adalah rasa ketergantungan yang mutlak, adanya ketakutan-ketakutan akan ancaman dari lingkungan alam sekitar serta keyakinan manusia itu tentang segala keterbatasan dan kelemahannya. Rasa ketergantungan yang mutlak ini membuat manusia mencari kekuatan sakti dari sekitarnya yang dapat dijadikan sebagai kekuatan pelindung dalam kehidupannya dengan suatu kekuasaan yang berada di luar dirinya yaitu Tuhan.

Glock dan Stark mengatakan bahwa religiusitas adalah keseluruhan dari fungsi jiwa individu mencakup keyakinan, perasaan dan perilaku yang diarahkan secara sadar dan sungguh-sungguh pada ajaran agamanya dengan mengerjakan lima dimensi keagamaan yang didalamnya mencakup tata cara ibadah wajib maupun sunat serta pengalaman dan pengetahuan agama dalam diri individu.³⁰ Religiusitas adalah sesuatu yang lebih menitikberatkan pada masalah perilaku, sosial, dan merupakan sebuah doktrin dari setiap agama atau golongan, doktrin yang dimiliki oleh setiap agama wajib diikuti oleh setiap pengikutnya.³¹

Menurut Majid, religiusitas adalah tingkah laku manusia yang sepenuhnya dibentuk oleh kepercayaan kepada kegaiban atau alam gaib, yaitu kenyataan-kenyataan supraempiris.³²

Berdasarkan penjelasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa religiusitas merupakan ketertarikan dan ketaan seseorang terhadap ajaran-ajaran agamanya dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya sesuai dengan perintah agamanya tersebut. Individu yang religius tidak akan sebatas mengetahui segala perintah dan larangan agamanya akan tetapi mentaati dan melaksanakan segala perintah agama dan meninggalkan segala larangannya. Religiusitas merupakan sebagai suatu

²⁹ Ancok, Djamaluddin dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pajar, 2011), h.28.

³⁰ Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008), h.81.

³¹ Fetzer Institute and Nasional Institute on Aging Working Group, *Multidimensional Measurement of Relegiouness, spiritual For Use in Health Research* (Kalamazoo, 2009), h.8.

³² Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012), h.102.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

penghayatan terhadap nilai-nilai ajaran agama yang terinternalisasi pada diri seseorang dan diaktualisasikan lewat perilaku dalam kehidupannya.

3. Unsur-Unsur Religiusitas

Menurut Anshari menyatakan bahwa Islam terdiri dari tiga komponen yaitu aqidah, syari'ah dan akhlak, ketiga unsur tersebut mempunyai hubungan yang erat dan saling mengutakan satu dengan yang lainnya, unsur-unsur tersebut antara lain:

a. Unsur Aqidah

Aqidah berarti ikatan, sangkutan seangkan secara terminologi berarti credos, creed, keyakinan hidup, iman dalam hati arti khas yakni pengikraran yang bertolak dari hati.³³ Menurut Nashir mengemukakan bahwa aqidah berarti sejumlah kebenaran yang dapat diterima secara umum oleh manusia berdasarkan fitrah, akal dan wahyu. Aqidah Islam berpangkal pada keyakinan "Tauhid" yaitu keyakinan tentang wujud Allah, Tuhan Yang Maha Esa tidak ada yang menyekutukan-Nya baik dalam zat, sifatsifat maupun dalam perbuatannya-Nya.³⁴

Ajaran pokok aqidah berkaitan dengan iman yaitu keimanan kepada Allah SWT, kepada Malaikat, Kitab-Kita Allah, Kepada Nabi dan Rasul, kepada hari akhir dan keimanan kepada qadha dan qadar.

b. Unsur syari'ah

Secara terminologi syari'ah ini disamakan dengan *dinul Islam* akan tetapi jumhur atau para ulama berpendapat bahwa syari'at tidak merujuk dengan *dinul Islam* tetapi merupakan bagian dari *dinul Islam* disamping aqidah.³⁵ Sedangkan yang mengatur hubungan manusia dengan selain Allah yakni sesama manusia dan dengan alam lainnya disebut dengan *Qaidah Mu'amalah* dalam arti yang luas keduanya sering disebut dengan ibadah dan mu'amalah.³⁶

³³ Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014), h.7

³⁴ *Ibid*, h.8

³⁵ *Ibid*, h. 8

³⁶ *Ibid*, h. 9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1) Ibadah

Ibadah dalam pengertian yang khas, berarti hubungan antara hamba dengan Allah SWT yang cara, tata cara, acara dan upacara telah diatur secara terperinci dalam Al-qur'an dan Sunnah Rasul.³⁷ Ibadah merupakan manifestasi dari aqidah yaitu mendekatkan diri kepada Allah SWT dengan jalan mentaati segala perintah-Nya, menjauhi segala larangan-Nya dan mengamalkan segala yang diizinkan oleh Allah SWT.

2) Mu'amalah

Menurut Syaltut menyatakan bahwa mu'amalah adalah bagian dari syariat yang mengatur hubungan antara manusia dengan selain Allah SWT sebagai imbalan ibadat yang merupakan bagian dari syari'at yang mengatur hubungan antara manusia dengan Tuhan. Muamalah dalam pengertian ini adalah sama dengan menurut ilmu hukum umum (*laws, lois, recht/recht*).³⁸ Menurut Nashir agar terwujud hubungan yang baik Islam mengajarkan beberapa prinsip yaitu adanya kerjasama, toleransi, keadilan, saling menghargai, saling menghormati dan adanya saling menyayangi.³⁹

c. Unsur Akhlak

Akhlak memiliki peranan yang penting bagi kelangsungan hidup manusia dalam menjalani kehidupannya. Menurut Nashir akhlak sebagai sikap yang melahirkan perbuatan-perbuatan tertentu secara spontan dan konstan hal ini menunjukkan bahwa akhlak merupakan etika yang penting dalam kehidupan manusia.⁴⁰ Secara garis besar akhlak di bagi dalam dua yaitu:

- 1) Akhlak terhadap Allah atau Khalik antara lain mencitai Allah, melaksanakan segala perintah-Nya dan menjauhi larangan-Nya, mengharapkan dan berusaha memperoleh keridhoan-Nya, mensyukuri

³⁷ Ibid, h. 9

³⁸ Ibid, h. 10

³⁹ Ibid, h. 10

⁴⁰ Ibid, h. 11

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

nikmat dan karunia-Nya, tawakkal, bertaubat, berinstigfar, menerima dengan ikhlas qahda dan qodar.

- 2) Akhlak terhadap mahluk, yaitu mengenai budi pekerti, perangai, tingkah laku, jujur, bertanggung jawab, serta menghindari sikap yang tercela misalnya saja suka berbohong, bakhil, ujub, dengki, aniaya, pemalas, nifaq, ghadhab, takabbur dan sebagainya.

B. Tinjauan Pustaka

Tinjauan Pustaka memberi informasi dasar rujukan yang penulis gunakan dalam penelitian ini, hasil survei terdapat beberapa kajian yang sudah pernah diteliti oleh penelitian terdahulu yang mempunyai bidang sama dalam penelitian ini. Berikut ini penulis paparkan mengenai kajian-kajian yang sudah diteliti oleh peneliti terdahulu, diantaranya :

Skripsi yang ditulis oleh *Fina Hilmuniati*, 2011 (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta), yang berjudul “*Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*”, menjelaskan tentang *game online* membawa dampak pada perilaku keagamaan terutama dalam hal shalat. Ini yang terjadi pada anak di Kelurahan Pisangan, Tangerang Selatan, mereka menjadi malas dalam melakukan ibadah shalat bahkan tidak jarang juga mereka sampai tidak mengerjakan shalat. Jika mereka mengerjakan shalat itupun karena untuk menghargai perintah dari orangtuanya, maka dari itu mereka tidak bisa mengerjakan shalat dengan khusyuk, karena yang ada dibenak mereka hanyalah *game*.⁴¹

Skripsi yang ditulis oleh *Asmaul Islamiah*, 2018 (UIN Sunan Ampel Surabaya) yang berjudul, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik* , menjelaskan kehidupan remaja di desa Menganti meliputi dua hal yang saling berkaitan, yaitu pemahaman ibadah serta perilaku yang bisa dilihat sehari-hari.

⁴¹ Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan*, Skripsi, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pemahaman keagamaan tidak terlepas dari peran tokoh agama setempat dan peran orang tua, karena di era teknologi informasi saat ini remaja memilih berkatat dengan gadget, sosial media, ketimbang mengurusikegiatan di masjid. Para orang tua juga khawatir dengan remaja masjid akan terlena dan terpengaruh ke dalam hal-hal yang negatif akibat pergaulan dan pengaruh teknologi informasi. Dalam melaksanakan sholat, remaja yang seharusnya menerima mata pelajaran dari pagi hingga sore di sekolah harus memperhatikan seperti pakaian dan air bersih.⁴²

Skripsi yang di tulis oleh *Faiq Khoridatul Izza*, 2019 (UIN Sunan Ampel Surabaya) yang berjudul, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja Di Desa Modopuro Mojosari*, menjelaskan dampak dari *game online* itu sendiri terhadap keagamaan remaja di desa Modopuro, Mojosari yang memiliki pengaruh besar terhadap keagamaan remaja tersebut. Dalam segi ibadah, sopan santun dan tutur kata.⁴³

Dari kajian sebelumnya, penulis ingin mengkaji “ Pengaruh Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin.

Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap masalah penelitian, yang kebenarannya masih harus diuji secara empiris.⁴⁴ Arikunto mengemukakan bahwa hipotesis adalah suatu kesimpulan yang belum final, masih harus dibuktikan kebenarannya atau hipotesis adalah jawaban sementara.⁴⁵ Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah atau sub masalah yang diajukan

⁴² Asmaul Islamiah, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik*, Skripsi, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018).

⁴³ Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari*, Skripsi, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).

⁴⁴ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* Edisi 1 (Cet VII; Jakarta: PT Rajawali, 1992), h. 99.

⁴⁵ Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h. 45

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

oleh peneliti, yang dijabarkan dari landasan teori atau kajian teori dan masih harus diuji kebenarannya.⁴⁶

Hipotesis juga dapat dikatakan sebagai suatu prediksi yang melekat pada variabel yang bersangkutan. Meskipun demikian, taraf ketepatan prediksi sangat tergantung pada taraf kebenaran dan ketepatan landasan teoritis. Secara teknis, hipotesis dapat didefinisikan sebagai pernyataan mengenai populasi yang akan diuji kebenarannya, berdasarkan data yang diperoleh dari sampel penelitian. Pernyataan tersebut mengindikasikan asumsi dasar yang melekat pada populasi yang bersangkutan.

Berdasarkan variabel yang ada dalam penelitian ini, maka hipotesis yang dapat diajukan adalah sebagai berikut:

“Terdapat pengaruh *game online* terhadap perilaku keagamaan mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin”

⁴⁶ Buchari Alma, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Cet. V; Bandung: Alfabet, 2008), h. 9.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field reaserch*). *kausal comperatif* yaitu penelitian yang mencari hubungan antara variabel x dan y, dengan melihat fenomena yang sudah terjadi.

Metode deskriptif ini mengadakan klarifikasi terhadap fenomena-fenomena dengan menetapkan suatu standar atau suatu norma tertentu. Sedangkan Whitney berpendapat, bahwa metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Penelitian kuantitatif deskriptif mempelajari masalah-masalah dalam masyarakat, serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi tertentu, termasuk tentang hubungan, kegiatan-kegiatan, sikap-sikap, pandangan-pandangan serta proses-proses yang sedang berlangsung dan pengaruh-pengaruh dari suatu fenomena.⁴⁷

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang dimulai pada tanggal 25 Oktober – 30 Desember 2019.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Untuk memperoleh sejumlah data yang diperlukan di dalam penelitian ini, maka diperlukan sumber dari objek penelitian yang disebut populasi. Populasi adalah keseluruhan aspek tertentu dari ciri, fenomena atau konsep yang menjadi pusat perhatian.⁴⁸

⁴⁷ Muh. Khalifah Mustamin, dkk, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Makassar: Alauddin Press, 2009), h. 19.

⁴⁸ Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. II; Makassar: UNM, 2004), h. 3.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Suharsimi Arikunto, bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian.⁴⁹ Sedangkan menurut Sugiyono, bahwa populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵⁰

Dari beberapa pendapat di atas, penulis berpandangan bahwa populasi adalah keseluruhan responden yang akan menjadi sasaran penelitian. Maka, dalam penelitian diperlukan populasi yang akan digunakan sebagai sumber data dalam penelitian. Populasi menggambarkan berbagai karakteristik subjek penelitian untuk kemudian menentukan pengambilan sampel.

Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penentuan populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ushuluddin, yang dapat dilihat pada tabel populasi berikut:

Tabel 3.1
Tabel Jumlah Mahasiswa Ushuluddin Tahun 2019
Populasi Penelitian

Prodi	I	III	V	VII	IX	Jumlah
IAT	108	99	86	83	45	421
AFI	31	32	32	26	10	131
SAA	16	11	20	5	7	59
ILHA	40	50	31			121
Total						732

Sumber Data : Akademik dan Program Studi Fakultas Ushuluddin

Sampel

Menurut Suharsimi Arikunto, sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti.⁵¹ Sampel adalah bagian dari jumlah dan

⁴⁹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002), h. 108.

⁵⁰ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008), h. 297.

⁵¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013), h. 174.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut.⁵² Dalam penelitian pengambilan sampel yang tepat merupakan langkah awal dari keberhasilan penelitian, karena dengan pemilihan sampel yang dilakukan dengan tidak benar akan menghasilkan temuan-temuan yang kurang memenuhi sarannya.⁵³

Arikunto menyarankan mengambil semua sampel apabila subjeknya kurang dari 100, Sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi jika populasinya lebih dari 100 maka dapat diambil 10%-15% atau 20%-25% atau lebih.⁵⁴ Berdasarkan teori di atas, maka peneliti memutuskan memakai teknik *random sampling* dengan alasan karena jumlah populasi yang cukup banyak dari populasi berkisar antara 101-700 maka penetapan sampel pada penelitian ini sebanyak 11% dari populasi yaitu 80 responden.

Besarnya sampel ditentukan oleh banyaknya data atau observasi dalam sampel itu. Teknik pengambilan sampel atau teknik sampling adalah suatu teknik atau cara mengambil sampel yang *representative* dari populasi.⁵⁵

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan kegiatan dengan menggunakan panca indera, bisa penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Hasil observasi berupa aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau

⁵² Sugiono, Metode Penelitian Pendidikan (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015), h. 118.

⁵³ Joko Subagyo, Metode Penelitian (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 29.

⁵⁴ Suharsimi Arikunto, Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 109

⁵⁵ Subana dan Moersetyo Rahadi, Statistik Pendidikan (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005), h. 25-26.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

suasana tertentu, dan perasaan emosi seseorang.⁵⁶ Observasi yang dilakukan disini bertujuan untuk melihat perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin.

2. Angket

Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁵⁷ Kuesioner akan digunakan untuk mengukur dan mengetahui penggunaan *game online* yang digemari mahasiswa fakultas Ushuluddin.

Responden dalam penelitian ini dapat mengisi angket ini dengan memilih pernyataan yang sesuai dengan kondisi keaktifan mereka. Penyusunan angket ini menggunakan skala likert sehingga responden hanya perlu memilih pernyataan antara sangat setuju sampai sangat tidak setuju. Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket *game online* antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif :

- a. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 4
- b. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 3
- c. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
- d. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif :

- a. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 4
- b. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
- c. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
- d. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1.⁵⁸

Untuk melihat lebih jelas perbandingannya, maka dapat dilihat pada tabel berikut:

⁵⁶ Sitti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Makassar: Alauddin University Press, 2013), h. 187-188.

⁵⁷ Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2013), h. 52-53.

⁵⁸ Agus Riyanto, *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan* (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013), h. 67.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2
Kualifikasi Nilai Bobot Angket

Variabel X dan Y	Item Jawaban Angket	Bobot Nilai	
		Positif	Negatif
<i>Game Online</i>	Sangat Setuju	4	1
	Setuju	3	2
	Tidak Setuju	2	3
	Sangat Tidak Setuju	1	4
Perilaku Keagamaan			

E. Analisis Data

1. Analisis Deskriptif Kuantitatif

Penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kuantitatif.

Deskriptif kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan pengumpulan data untuk mengetes pertanyaan atau hipotesis yang berkaitan dengan kejadian atau keadaan sekarang dan melaporkan keadaan objek atau subjek sesuatu dengan keadaan apa adanya.⁵⁹

Data yang diperoleh terlebih dahulu dicari persentase jawaban pada item pertanyaan masing-masing variable dengan rumus:⁶⁰

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Dimana :

P = angka persentase

F = frekuensi

⁵⁹ Sugiono, *op.cit* hlm. 93

⁶⁰ Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Rajawali Pers: Jakarta, 2010, hlm. 43

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

N = jumlah frekuensi/jumlah individu

Data yang telah dipersentasekan kemudian direkapitulasi dan diberi kategori sebagai berikut:⁶¹

- a. 81%-100% dikategorikan sangat baik/sangat tinggi
- b. 61%-80% dikategorikan baik/tinggi
- c. 41%-60% dikategorikan cukup baik/sedang
- d. 21%-40% dikategorikan kurang baik/rendah
- e. 0%-20% dikategorikan ridak baik/rendah

Mengubah Data Ordinal ke Interval

Menganalisis suatu tindakan yang signifikasi dalam analisis statistic menggunakan analisis regresi linear sederhana data yang digunakan merupakan data interval. Data variable X (Berpikir Kritis) dan variable Y (Pemecahan Masalah) merupakan data ordinal. Oleh sebab itu data tersebut harus diubah menjadi interval. Berikut langkah-langkah dalam mengubah data ordinal menjadi interval.⁶² Sebelum masuk ke rumus statistik, data yang diperoleh berupa data ordinal dari angket dirubah menjadi data interval dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶³

$$Ti = 50 + 10 \frac{Xi - X}{SD}$$

Keterangan :

- Xi = Variabel data ordinal
 X = Mean (rata-rata)
 SD = Standar Deviasi

⁶¹ Riduwan, Skala Pengukuram Variabel-variabel Penelitian, Alfabeta: Bandung, 2011, hlm. 15

⁶² Hartono, *Statistik untuk Penelitian*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta, 2011, hlm. 126

⁶³ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Pekanbaru, Zanafafa Publishing, 2015, hlm.93

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Uji Regresi Linear Sederhana

Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran e-learning (variable X) terhadap kemandirian belajar (variabel Y) penulis menggunakan analisis regresi linier sederhana.

Asosiasi antara variable X dan Y dinyatakan dalam satuan persamaan berikut:⁶⁴

$$\hat{Y} = a + bX$$

Di mana :

\hat{Y} = Variabel dependent

a = konstanta

b = koefisien regresi

X = Variabel Independent

Koefisien regresi a dan b dapat dihitung sebagai berikut :⁶⁵

4. Uji Hipotesis

Pengujian selanjutnya yaitu memberikan interpretasi terhadap korelasi dengan menggunakan tabel nilai “r” *Product Moment* dengan mencari *Gegrees of Freedom* dengan rumus sebagai berikut:⁶⁶

$$Df = N - nr$$

Keterangan :

Df = Degrees of Freedom

N = Jumlah Sampel

nr = banyak variable yang dikorelasikan

Selanjutnya membandingkan r_o (r_{hitung}) dengan r_t (r_{tabel}) berdasarkan ketentuan berikut:

⁶⁴ Kadir, *Statistik Terapan*, PT. Rajagrafindo Persada: Depok, 2018, hlm. 179-180

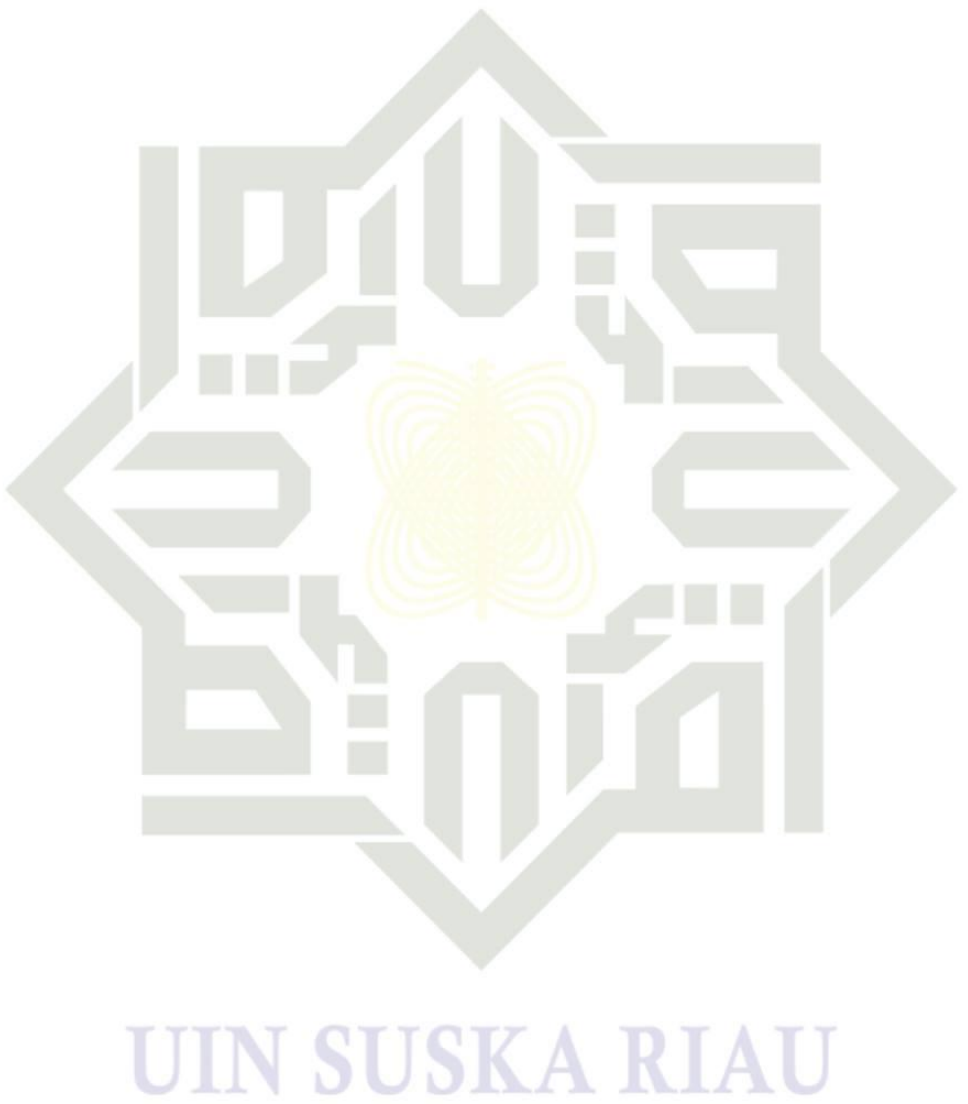
⁶⁵ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Pekanbaru, Zanafafa Publishing, 2015, h.160

⁶⁶ Hartono, *Analisis Item Instrumen*, Pekanbaru, Zanafafa Publishing, 2015, h.94

- a. Jika $r_o \geq r_t$ maka H_a diterima dan H_o ditolak
- b. Jika $r_o \leq r_t$ maka H_o diterima dan H_a ditolak

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penyajian data dan analisis data, maka dapat di simpulkan bahwa ada Pengaruh *game online* terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin.

1. Intensitas Bermain *game online* terhadap perilaku mahasiswa sangat signifikan dengan perilaku keagamaan mahasiswa Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Pada penelitian ini terlihat bahwa koefesien korelasi adalah 0.508, terletak antara 0,400-0,700 yang berarti hasil korelasinya sedang atau cukup, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, Artinya ada hubungan yang signifikansi antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
2. Bentuk hubungan yang terjadi antara intensitas bermain *game online* dengan perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin adalah bentuk hubungan yang negatif, hal ini dilihat dari hasil uji korelasi yang bernilai negatif yaitu 0.508, terletak antara 0,400-0,700. Hubungan yang negatif berpengertian bahwa semakin tinggi intensitas *game online* maka semakin rendah perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin ataupun semakin rendah intensitas bermain *game online* maka semakin tinggi perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

B. Implikasi Penelitian

Kepada sumber data yang telah memberikan jawaban-jawaban kepada peneliti sendiri yaitu mahasiswa fakultas Ushuluddin Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah meluangkan waktunya, dan mengisi jawaban-jawaban tersebut sehingga peneliti ambil, olah, dan menjadi sebuah konsep bagi kita "bahwa *game online* memiliki pengaruh terhadap perilaku keagamaan kita mahasiswa fakultas Ushuluddin.

Hasil penelitian ini tentunya menjadi pengetahuan baru bagi dosen-dosen, mahasiswa atau pembaca dan khususnya peneliti pribadi, sehingga kita untuk kedepannya lebih meningkatkan keimanan dan ketakwaan kita kepada Allah SWT agar kita semua mendapatkan ridha dan di lindungi dari segala bentuk hal-hal yang tidak baik, aamiin allahumma aamiin.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan, maka dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut :

Kepada Mahasiswa Fakultas Ushuluddin kedepannya diharapkan untuk lebih giat melaksanakan kegiatan-kegiatan keagamaan yang berhubungan langsung dengan mahasiswa untuk menambah pengetahuan, minat dan kreativitas mahasiswi dibidang keagamaan sehingga mahasiswa memiliki waktu yang lebih produktif.

Kepada mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau, penelitian ini menemukan bahwa adanya hubungan yang signifikan antara game online dengan perilaku keagamaan mahasiswa Fakultas Ushuluddin UIN Sultan Syarif Kasim Riau. Untuk kedepannya hendaknya mahasiwa Fakultas Ushuluddin bisa lebih cerdas dalam memilih dan memilah waktu dalam bermain game online dengan waktu ibadah atau waktu kegiatan yang bermanfaat.

Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya dapat menambahkah variabel variabel dalam penelitian ini yang belum dicantumkan dan pengukuran penelitian dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar dan lebih lengkap.

Buku

- Agus Riyanto, *Statistik Deskriptif untuk Kesehatan* (Cet. I; Yogyakarta: Nuha Medika, 2013)
- Alif Harsan, *Jago Bikin Game Online*, (Jakarta: Trans Media, 2011)
- Anas Sudijono, *Pengantar Statistik Pendidikan* (Jakarta: Rajawali Pers, 1987)
- Ancok, Djamaluddin dan Fuad Nashori Suroso, *Psikologi Islami* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011)
- Asmaul Islamiah, *Dampak Teknologi Terhadap Perilaku Keagamaan bagi Remaja di Menganti Gresik, Skripsi*, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2018)
- Buchari Alma, *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula* (Cet. V; Bandung: Alfabet, 2008)
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan RI., *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Cet. II; Jakarta: Balai Pustaka, 1989)
- Faiq Khoridatul Izza, *Dampak Game Online Terhadap Perilaku Keagamaan Remaja di Desa Modopuro Mojosari, Skripsi*, (Fakultas Ushuluddin dan Filsafat, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2019).
- Faozani Z, "Karya Ilmiah Tentang Game Online", *Official Website of Faozani Z*
- Fathor Rachman Utsman, *Panduan Statistika Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: Diva Press, 2013)
- Fetzer Institute and Nasional Institute on Aging Working Group, *Multidimensional Measurement of Relegiouness, spiritual For Use in Health Research* (Kalamazoo, 2009)
- Fina Hilmuniati, *Dampak Bermain Game Online Dalam Pengamalan Ibadah Shalat Pada Anak di Kelurahan Pisangan Kecamatan Ciputat Kota Tangerang Selatan, Skripsi*, (Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah, 2011).
- Fiqon, *Statistika Terapan untuk Penelitian* (Cet. VIII; Bandung: CV. Alfabeta, 2011)



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Ghufron, M. Nur & Risnawita, *Teori-teori Psikologi* (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2012)
- Jalaluddin, *Psikologi Agama* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2008)
- Jasmadi, *Panduan Praktis Menggunakan Fasilitas Internet: Surfing, Email, SMS, Chating, E-Card, dan Download* Edisi I (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2004)
- John C. Beck, *Gamer Juga Bisa Sukses*, (Jakarta: Grasindo, 2007)
- Joko Subagyo, *Metode Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)
- Jonathan Lukas, *Jaringan Komputer* (Cet. I; Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006)
- Melwin Syafrizal, *Pengantar Jaringan Komputer* (Edisi 1; Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2005)
- Misbach, M, *Panduan Praktis Membuat Game 3D*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010)
- Muh. Khalifah Mustamin, dkk, *Metodologi Penelitian Pendidikan* (Makassar: Alauddin Press, 2009)
- Muhammad Arif Tiro, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. II; Makassar: UNM, 2004)
- Nad2, *Perkembangan dan Dampak Game Online di Indonesia*,
- Neco Syukur Dister, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Kanisius, 1995)
- Nur Kholis Madjid, *Islam, Kemoderenan dan Ke-Indonesiaan* (Bandung: Penerbit Mizan, 2012)
- Riduwan, *Dasar-Dasar Statistika* (Cet. III; Bandung: Alfabeta, 2013)
- Redwan Syahrani, *Ketergantungan Online Game Dan Penanganannya*, *Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling*, Vol. 1 No. 1, 1 Juni 2015
- Rizki Ichwan Faozani, "Makalah tentang Game", *Official Website of Riki Ichwan Faozani*.
- Rohmalina Wahab, *Psikologi Agama*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015)
- Said Alwi, *Perkembangan Religiusitas Remaja*, (Yogyakarta: Kaukabah Dipantara, 2014)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Siti Mania, *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial* (Makassar: Alauddin University Press, 2013)
- Soegeng Santoso, *Cara Cerdas Mengatasi Anak Kecanduan Game Online*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010)
- Subana dan Moersetyo Rahadi, *Statistik Pendidikan* (Bandung: CV. Pustaka Setia, 2005)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Cet. XXIII; Bandung: Alfabeta, 2016)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan* (Cet. XXII; Bandung: Alfabeta, 2015)
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet. IV; Bandung: Alfabeta, 2008)
- Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 1998)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Cet. XV; Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Cet. XIII; Jakarta: Rineka Cipta, 2002)
- Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian* Edisi 1 (Cet VII; Jakarta: PT Rajawali, 1992)
- Sumadi Suryabrata, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2008)
- Sururin, *Ilmu Jiwa Agama*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2004)
- Waharsono Kurniawan, *Jaringan Komputer* (Yogyakarta: CV. Andi Offset, 2007)
- Zen Amiruddin, *Statistik Pendidikan* (Cet. I; Yogyakarta: Teras, 2010)



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Internet

Baby Cher Stores, “*Teori Game Online*”, *Official Website of Baby Cher Stores*, <https://www.scribd.com/doc/91529393/TEORI-Game-Online-Keterampilan-Sosial>, diakses 29 Maret 2019.

David Christiantho, *Manfaat Game Online yang Mungkin Tidak Gamers Sadari*, <https://www.inigame.id/5-manfaat-bermain-game-online-yang-mungkin-tidak-gamerssadari/>, diakses 14 Mei 2019

<http://dayswitnadee.blogspot.com/2007/12/perkembangan-dan-dampak-game-onlinedi.html>, diakses 30 Maret 2019, 19:00 WIB.

http://faozani-15.blogspot.co.id/2013/11/karya-ilmiah-tentang-game-online_1565.html (9 Agustus 2016).

<https://androbuntu.com/2018/03/16/perbedaan-moba-rpg-mmorpg/>, diakses 14 Mei 2019, 14:00.

https://scholar.google.co.id/scholar?hl=id&as_sdt=0,5&q=jurnal+dampak+game+online#d=gs_qabs&u=%23p%3DOY4ALES24cJ, diakses 14 Mei 2019, 09:15.

<http://rif03.blogspot.co.id/2013/04/makalah-tentang-game.html> (9 Agustus 2016).



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ANGKET PENELITIAN

Nama : Ucok Siregar

NIM : xxxx

Semester : x

Judul : **Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Keagamaan Mahasiswa Universitas Islam Negeri Riau Sultan Syarif Kasim Riau Fakultas Ushuluddin**

PENGANTAR

Kuesioner ini digunakan untuk keperluan penelitian ilmiah, dan tidak bermaksud untuk mencari kesalahan atau kekurangan pihak responden. Informasi yang anda berikan sangat berguna untuk kelangsungan penelitian ini.

Oleh sebab itu anda diharapkan dapat mengisi kuesioner ini sesuai dengan keadaan dan pengalaman anda. Atas kesediaan anda untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terima kasih.

Adapun item angket dan kualifikasi bobot nilai pada angket *game online* antara lain sebagai berikut:

Kriteria dan item jawaban untuk pernyataan positif,

1. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 1

Sedangkan kriteria dan item jawaban untuk pernyataan negatif:

1. Jika jawaban sangat tidak setuju, nilai yang diberikan 4
2. Jika jawaban tidak setuju, nilai yang diberikan 3
3. Jika jawaban setuju, nilai yang diberikan 2
4. Jika jawaban sangat setuju, nilai yang diberikan 1.



PETUNJUK

- Tulislah nama (identitas) anda pada kolom yang telah disediakan.
- Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti sebelum menjawab, kemudian berilah tanda silang (X) pada jawaban yang anda anggap sesuai.
- Pertanyaan ini tidak akan menimbulkan akibat apapun terhadap diri anda dan hanya untuk kepentingan penelitian semat, untuk itu kami mengharapkan anda mengisi angket ini dengan sejujurnya.
- Sebelum diserahkan periksalah kembali apakah pertanyaan tersebut telah dijawab seluruhnya.

IDENTITAS MAHASISWA

Nama :

Jenis Kelamin :

Kelas :

Pengaruh Game Online

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Mahasiswa memainkan game online Mobile Legends Bang-bang				
2	Mahasiswa memainkan game online Free Fire				
3	Mahasiswa memainkan game online PUBG				
4	Mahasiswa memainkan game online dimana saja dan kapan saja.				
5	Mahasiswa memainkan game online pada waktu luang diluar kampus/ rumah.				
6	Mahasiswa memainkan game online dalam jangka waktu lama.				
7	Mahasiswa memainkan game online				

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

	menggunakan data seluler (kuota internet)				
8	Mahasiswa memainkan game online menggunakan WiFi.				
9	Mahasiswa meminta uang pada orang tua untuk game online				
10	Mahasiswa menyisihkan uang saku hanya untuk bermain game online				
11	Mahasiswa lupa waktu ketika bermain game online				
12	Mahasiswa lambat makan karena keasikan bermain game online				
13	Mahasiswa sering bergadang karena bermain game online				
14	Mahasiswa sering merasa kelelahan atau pegal pada anggota badan karena terlalu lama bermain game online				
15	Mahasiswa kurang bersosialisasi dengan orang sekitar karena keasyikan bermain game online				
16	Kosentrasi mahasiswa berkurang karena sering bermain game online				
17	Kemampuan mahasiswa terlatih dengan bermain game online				
18	Game online yang dimainkan memberikan mood/semangat setiap hari				
19	Mahasiswa memainkan game online untuk mengembangkan hobi dan minat				
20	Mahasiswa memainkan game online karena mencari uang				
21	Mahasiswa memainkan game online untuk mengisi waktu luang				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

22	Mahasiswa sering bermain game online dengan teman (mabar)				
23	Mahasiswa senang diskusi tentang game online ketimbang diskusi pelajaran				
24	Game online sudah menjadi kebutuhan setiap harinya karena kacanduan memainkannya				
25	Mahasiswa akan merasa gelisah ketika sehari tidak bermain game online				

Perilaku Keagamaan

No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1	Mahasiswa lalai dalam ibadah solat karena keasyikan bermain game online.				
2	Mahasiswa jarang sekali membaca al-qur'an karena keasyikan bermain game online.				
3	Mahasiswa cenderung hafal semua tentang game yang di mainkan ketimbang hafal al-qur'an.				
4	Mahasiswa lebih memilih menyisihkan uang untuk game online dari pada untuk bersedekah.				
5	Mahasiswa suka berkata kasar atau berkata kotor karena game online.				
6	Mahasiswa suka membangkang kepada guru, orang tua dan orang lain karena pengaruh game online.				
7	Mahasiswa suka berbohong kepada orang lain karena game online.				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

8	Mahasiswa lambat bangun bahkan tidak solat subuh karena malamnya bergadang bermain game online.				
9	Kurangnya sifat tolong menolong karena keasyikan bermain game online.				
10	Mahasiswa sering berperilaku kasar karena terpengaruh karakter yang ada di game online tersebut.				
11	Mahasiswa lebih sering ngumpul bermain game online dari pada ngaji bersama.				
12	Mahasiswa sering nongkrong bermain game online dari pada ke masjid bersama.				
13	Mahasiswa lebih mengikuti komunitas game online dari pada mengikuti remaja masjid.				
14	Mahasiswa sering mengabaikan panggilan orang tua dari ketika bermain game online.				
15	Kurangnya etika, moral mahasiswa kepada guru, orang tua dan orang lain.				



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Nama : Ahmad Zarkasih Purnomo
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Agama : Islam
 Tempat Tanggal Lahir : Pangkalan Kerinci, 18 Agustus 1997
 Alamat : Jl. Datuk Bandar Pasar Baru RT 001/RW001
 Pangkalan Kerinci Timur, Kabupaten Pelalawan
 No. HP/ Email : 082391231002/ ahmadizar08@gmail.com
 Pendidikan :
 1. TK Tunas Bangsa Pangkalan Kerinci
 2. SD N 008 Pangkalan Kerinci
 3. Mts N Pangkalan Kerinci
 4. Ponpes Ansharullah (kelas satu)
 5. SMA N 1 Pangkalan Kerinci(kelas dua dan tiga)
 Riwayat Organisasi :
 1. Anggota HMJ SAA priode 2016-2017
 2. CO. Agama SAA priode 2017-2018
 3. CO. Agama HMJ SAA priode 2018-2019
 4. Anggota IPMKK
 Moto Hidup : **Bereskan IBADAH mu,
 maka Allah akan membereskan MASALAH mu**